

Adolescentes y apuestas online: las cifras en Mendoza que alertan a la DGE

01/08/2025



Un reciente relevamiento realizado por la Dirección General de Escuelas (DGE) de Mendoza, a través de su Dirección de Acompañamiento Escolar, ha encendido las alarmas sobre el creciente fenómeno de las apuestas y juegos en línea entre adolescentes. El estudio, que abarcó a 27.700 estudiantes de escuelas secundarias (orientadas, técnicas, públicas y privadas) y centros educativos de jóvenes y adultos en toda la provincia, revela que 8 de cada 10 adolescentes tienen conocimiento de estas prácticas, y lo más preocupante, el 14% (14 de cada 100) declara haber apostado.

Carina Gannam, directora de Acompañamiento Escolar de la DGE, explicó a FM Vos 94.5 que el relevamiento buscaba precisar estrategias ante esta problemática incipiente. «Los resultados provinciales, presentados junto a un estudio nacional de UNICEF, destacan un dato significativo. Los adolescentes

consultados asocian el juego y las apuestas con el aburrimiento y el tiempo libre, lo que sugiere una falta de opciones de ocio alternativas. El aburrimiento es un dato para también tenerlo en cuenta», subrayó al principio de la nota.

El informe también arrojó que, si bien un 50% de los estudiantes encuestados afirmó que el uso de tecnologías no interfiere en su vida diaria, el otro 50% sí reconoce algún tipo de afectación en su vida cotidiana, como dificultades para conciliar el sueño, problemas de rendimiento escolar o ausentismo. «Esto indica que la problemática ya está instalada, reconocida y visibilizada por la mitad de los estudiantes de nivel secundario», expresó.

Estrategias de la DGE

Para abordar esta compleja situación, la DGE ha delineado una estrategia con tres ejes principales, construida a partir de mesas de trabajo en las que participaron autoridades, directivos y, fundamentalmente, los propios estudiantes. «Lo más importante es contar con la opinión de los chicos, conocer la mirada del adolescente», enfatizó Gannam sobre la consulta a los jóvenes.

«Los pilares de acción son varios. En primer lugar, es importante desarrollar un trabajo conjunto con las familias. Por ello, la DGE busca una participación activa de las familias, instándolas a acercar dudas, consultas o posibles identificaciones de estas situaciones en sus hijos a las escuelas, donde la Dirección de Acompañamiento Escolar brindará el apoyo e intervención necesaria», destacó.

«El segundo eje es la alfabetización digital, ya que esta problemática se enmarca en el uso generalizado de las tecnologías. El objetivo es educar a los adolescentes sobre el uso saludable y responsable de estas herramientas, reconociendo su potencial positivo para el futuro, pero delimitando cuándo su uso interfiere negativamente en la vida cotidiana», añadió.

«Por último, nos parece valioso la construcción de un proyecto de vida con sentido. Ante la asociación de las apuestas con el

ocio y el aburrimiento, la DGE busca, junto con los adolescentes y sus familias, construir un proyecto de vida que les brinde motivación y sentido más allá de la gratificación inmediata que ofrecen las apuestas. No puede ser un proyecto obtener dinero de las apuestas, obtener una satisfacción inmediata», afirmó Gannam sobre el cierre de la charla.

La amplitud de la muestra del relevamiento (más de 27.000 alumnos) y su carácter representativo de todos los sectores educativos (público, privado, orientadas, técnicas, jóvenes y adultos) otorgan confiabilidad a los datos y permiten a la DGE ajustar las estrategias a nivel departamental para una intervención más efectiva.